**SW개발 현황**

**(6주차)**

프로젝트명: 유니티를 사용한 RPG 게임 개발

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **참여 개발자** | | | |
| 학과 | 학번 | 이름 | 역할 |
| 컴퓨터공학부 | 202302344 | 반세현 | 팀장/개발 |
| 컴퓨터공학부 | 202101350 | 박무열 | 자료제작/개발 |
| 컴퓨터공학부 | 202301338 | 백세민 | 발표/개발 |
| 컴퓨터공학부 | 202301604 | 박승준 | 자료조사/게발 |

2024-1학기 오픈소스SW

2024. 04. 12

1. 목표 및 내용

- 유니티 사용법 익히기

- 캐릭터 디자인 및 구현

- 아이템 디자인 및 구현

- 맵 설계 및 디자인

- 위를 통해 게임 개발 완성하기

2. 세부 내용 개발 상황

- 게임 개발을 위해 infleran을 통해 스터디 진행

- 2주간 스터디 진행 후 세부 내용 회의 및 게임 개발 시작 예정

3. 기타 사항

- 회의 장소 : 공학관 402호

- 회의 날짜 : 4월 12일

- 회의 내용 : 스터디 진행을 위한 강의 영상 찾기

- 상세 내용 :

• inflearn, udemy 사이트에서 강의 영상 찾은 후 내용 공유

→ 강의 영상이 대체적으로 길어서 유튜브에 올라온 강의 영상도 같이 서치

• 찾아봤던 강의 영상들의 목차를 비교하며 개발 스케쥴에 맞춰서 강의를 들을 수 있을 지 회의

• 스터디 예정 기간인 2주간 들을 수 있을 것 같은 강의를 회의 후 결정

→ 기초부터 설명 되어있는 강의 영상이라 어려움 없이 들을 수 있을 거 같다는 의견

→ 강의 영상 확정

4. 프로젝트 개발 타임라인

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 연구내용 | 4월 | | 5월 | | | | | 6월 | | 비고 |
| 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 |  |
| 진행 회의 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Unity 기초 스터디 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 게임 설계 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| UI 및 배경 구현 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 메뉴, 시작, 종료 화면 구현 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 캐릭터 및 보스 구현 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 아이템 및 스킬 구현 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 수정 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 시스템 종합 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 발표자료 제작 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |